

ENTHÄLT HINWEISE UND TIPS

Mit Hilfe der in diesem Umschlag enthaltenen Tips können Sie das erste Viertel von The Orion Conspiracy beenden.

Sollten Sie den Umschlag zu einem anderen Zeitpunkt öffnen, fügen Sie nicht nur sich selbst, sondern auch dem Spiel großes Unrecht zu.

ACHTUNG: MIT HILFE DER FOLGENDEN SEITEN KÖNNEN SIE ETWA 25% VON THE ORION CONSPIRACY LÖSEN. WENN SIE IM EILTEMPO DIESES KAPITEL DURCHARBEITEN, TUN SIE ABER SICH UND DEM SPIEL UNRECHT!! SCHLAGEN SIE DAHER HIER NUR NACH, WENN SIE WIRKLICH NICHT WEITERKOMMEN!!!

TIPS & TRICKS

FRUSTFREIE ZONE

Sich in einem grafischen Abenteuerspiel zurechtzufinden, kann auch für einen erfahrenen Spieler ein haarsträubendes Erlebnis sein. Im folgenden finden Sie Tips, die Ihnen dabei helfen, einige der **ersten** Rätsel im Spiel zu lösen. Wir hoffen, daß wir Ihnen mit dieser Anleitung ein wenig Frust ersparen können, so daß Sie weiterkommen, wenn Sie irgendwo im Spiel festsitzen.

FALLS SIE IRGENDWO NICHT WEITERKOMMEN, GEHEN SIE DIE FOLGENDE CHECKLISTE DURCH:

1. HABE ICH MIT ALLEN FIGUREN GESPROCHEN, DIE MIR BISHER BEGEGNET SIND?
2. HABE ICH ALLE HERUMLIEGENDEN GEGENSTÄNDE AUFGEHOBEN?
3. KANN MIR EINER DER GEFUNDENEN GEGENSTÄNDE HELFEN, MICH AUS MEINER LAGE ZU BEFREIEN?
4. DENKE ICH UNORTHODOX GENUG?!

WIE SIE DIE ANFANGSPHASE DES SPIELS BEWÄLTIGEN...

- Decken Sie die Tips weiter unten ab, damit Sie nicht gleich zuviel lesen und sich damit den Spaß verderben.
- Als erstes sollten Sie sich in einem neuen Abenteuerspiel immer mit der ungewohnten Umgebung vertraut machen. Erkunden Sie Cerberus, und sprechen Sie mit allen Personen, die Sie treffen, um herauszufinden, wer sie sind und was sie dort tun.
- Während dieser Erkundungen kann es ganz nützlich sein, wenn Sie sich eine Karte anfertigen.
- Sprechen Sie mit allen Spielfiguren.
- Suchen Sie Brooks, die Shuttle-Pilotin.
- Brooks sollte sich auf der zweiten Ebene befinden.
- Überreden Sie Brooks zu einem Basketballspiel. Das sollte nicht allzu schwierig sein. Wenn Sie ihr alle Fragen auf Ihrer Liste stellen, schlägt sie es selbst vor.
- Gehen Sie in den Trainingsraum, um sich mit Brooks zu treffen.
- Die Halle befindet sich auf Deck 1. Nehmen Sie Aufzug B.
- Gehen Sie in den Umkleideraum, während Brooks ihre Aufwärmübungen macht.
- Durchsuchen Sie die Spinde.
- Der mittlere gehört Brooks. Sie finden darin ihre Jacke und ihren Paß.
- Der NavCom-Paß befindet sich in ihrer Jacke. Damit erhalten Sie Zugang zu den Navigationscomputern.
- Einen Paß für Aufzug D finden Sie auf dem obersten Regal in ihrem Spind.
- Hängen Sie Brooks' Jacke wieder in den Spind.
- In der Bar sitzen Leute, mit denen Sie reden müssen. Die Bar befindet sich auf demselben Deck wie der Trainingsraum.
- Ihr Sohn wurde ermordet, und Sie sollen die Cerberus-Raumstation mit dem nächsten Raumschiff verlassen. Sie brauchen also mehr Zeit...

- Suchen Sie das Shuttle, das Sie nach Hause bringen soll.
- Das Shuttle steht auf Deck 3.
- Gehen Sie in den Shuttle-Kontrollraum, und löschen Sie mit Hilfe des NavCom-Passes den Speicher des Computers. Dadurch verschaffen Sie sich mehr Zeit auf Cerberus, um die Umstände von Dannys Tod aufzuklären.
- Haben Sie sich mit allen unterhalten?
- Versuchen Sie mit der Wissenschaftlerin Bernard zu sprechen.
- Bernard wird Ihnen von dem Energiestoß bei Dannys "Unfall" erzählen.
- Meyer kennt sich mit dem technischen Gerät am besten aus.
- Fragen Sie Meyer (Sie finden ihn im Maschinenraum auf der Ebene 2) nach dem Energiestoß.
- Meyer wird Ihnen sagen, daß ein derartig hoher Energiestoß nur durch eine Lähm-Bombe erzeugt werden kann.
- Rowland weiß vielleicht mehr darüber...
- Sprechen Sie mit Rowland über die Lähm-Bombe.
- Sie brauchen einen Blaubeerkuchen! Chandra hat gerade einen gebacken.
- Gehen Sie in die Küche, um den Blaubeerkuchen zu finden.
- Chandra will Ihnen den Kuchen nicht geben; Sie müssen ihn also aus dem Küchenbereich weglocken.
- Fragen Sie Chandra nach seinem besten Gericht.
- Chandra ist mächtig stolz auf sein "Curry-Huhn". Vielleicht sollten Sie den Geschmack ein wenig abändern!
- In den Katakomben lebt eine Ratte. Die könnte dem Curry-Huhn eine interessante Note verleihen...
- Sie müssen verhindern, daß die Ratte immer wieder in ihrem Loch verschwindet.
- Versuchen Sie die Lampe (in der Katakombe nebenan) vor das Loch zu stellen.
- Jetzt wo die Ratte in der Falle sitzt, müssen Sie sie fangen und ins Jenseits befördern...
- Nehmen Sie den Feuerlöscher im Maschinenraum, um die Ratte einzufrieren.
- Verstecken Sie die Ratte in Chandras Curry-Huhn.
- Während Chandra beschäftigt ist, können Sie nun in die Küche gehen, um sich den Blaubeerkuchen zu holen.
- Geben Sie Rowland den Kuchen.
- Rowland ist in seinem Zimmer.
- Rowland rät Ihnen, mit Raman zu sprechen.
- Raman ist im Labor.
- Reden Sie mit Raman.
- Raman erzählt Ihnen, daß Lähm-Bomben auf der Inventarliste verzeichnet sind.
- Sie müssen sich Zugang zu dieser Inventarliste verschaffen.
- Eine Inventarliste finden Sie im Lagerraum.
- Der Lagerraum befindet sich auf der Ebene 4.
- Nachdem Sie nun eine Inventarliste haben, brauchen Sie eine zweite, um die beiden zu vergleichen.
- LaPaz verwaltet die Lagerbestände. Erbitten Sie sich von ihr weitere Informationen.
- Wenn Sie die Inventarlisten vergleichen, werden Sie feststellen, daß eine Lähm-Bombe kurz vor Dannys Tod verschwunden ist.
- Fragen Sie LaPaz, wer Zugang zu den Waffen hat.
- Jetzt brauchen Sie weitere Informationen über die Schiffsbesatzung.
- Die medizinischen Berichte könnten aufschlußreich sein.
- Doktor Chu ist immer im Operationssaal beschäftigt, außer wenn sie zu einem Patienten gerufen wird...
- Sie müssen jemanden finden, der Doktor Chu zu einem Hausbesuch ruft, damit Sie Zugang zum medizinischen Computer erhalten.
- Rowland hat gerade gegessen...

Wir wollen Ihnen die Sache nicht zu leicht machen, daher enden unsere Spieltips an dieser Stelle. Von hier an gibt es ein paar äußerst dramatische Entwicklungen. Falls Sie irgendwo steckenbleiben sollten, lohnt es sich also, am Ball zu bleiben.

Wenn Sie wirklich alles versucht haben und trotzdem nicht weiterkommen, können Sie sich unter der folgenden Telefonnummer an unseren Kundendienst wenden: +44 (0)181-780 2224

Viel Erfolg!

Und Vorsicht vor... aaaaahhhhhhhh!